LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT

MENSILE - GENNAIO 2009

36

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 700 SITI WEB!

CLICCA QUI

FOCUS ON

Valkyria Chronicles

King's Bounty

Disaster: Day of Crysis

StormRise

Skate It

Yakuza 2

Gioco omaggio

Clicca Qui

Speciale Picchiaduro

TEKKEN 6

STREET FIGHTER IV

IN QUESTO NUMERO



UNDISPUTED



ARMORED CORE



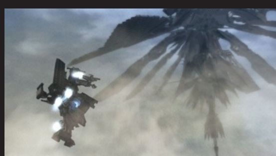
STORM OF ZEHIR

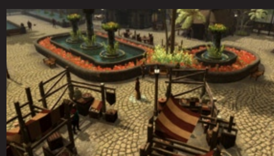
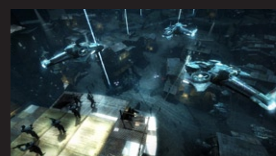


Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 36 - GENNAIO 2009

BARBARIAN BOB - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





EDITORIALE

Iniziamo questo 2009 con una lunga serie di iniziative e sorprese: come anticipato lo scorso mese, **GAME** si rinnova per diventare una vera e propria rivista **Open Source**: dalla prossima primavera, infatti, sarà possibile partecipare attivamente alla realizzazione del magazine, con i vostri articoli, servizi, commenti e molto altro. Il progetto sarà supportato online da una nuova piattaforma capace di unire le caratteristiche di un blog a quelle di una vera e propria web rivista! E nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!

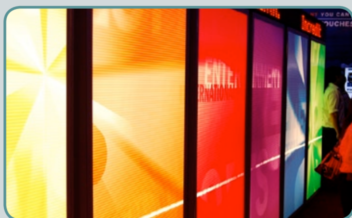





ALIENS: IL TERRORE ARRIVA IN PRIMAVERA...

SEGA CI ABBANDONERA' NELLO SPAZIO ENTRO MARZO!

Buone notizie per tutti i fan della saga creata da **Ridley Scott: Sega** ha reso noto che l'atteso **Aliens: Colonial Marines**, in sviluppo per **PC**, **PlayStation 3** e **Xbox 360**, sarò rilasciato sul mercato entro i primi tre mesi del 2009, senza specificare però una data precisa. Il gioco focalizzerà il gameplay sulle atmosfere cupe e ricche di tensione che hanno reso celebre la pellicola originale e sull'esplorazione forzata degli ambienti, ricchi di insidie... extraterrestri!











CES 2009: IL FUTURO E' DI STRADA... A LAS VEGAS!

I BIG DELLA TECNOLOGIA SFIDANO LA CRISI E PUNTANO SU HI-TECH E INNOVAZIONE!

Las Vegas ha ospitato in questi giorni il Consumer Electronics Show 2009, manifestazione che da anni è sinonimo di tecnologia e futuro. In barba alla crisi, i dati iniziali sono stati piuttosto incoraggianti: più di 2700 espositori, per un concentrato di tecnologia forse superiore agli anni passati. Uno dei protagonisti di questa edizione è stato a tutti gli effetti **Windows 7**: è stata mostrata l'interfaccia grafica rinnovata, la nuova gestione delle cartelle e alcune caratteristiche ispirate ai sistemi **Mac** (come la comoda **JumpList**). Grandi protagonisti anche i netbook, con **Sony** che ha mostrato al mondo il **Sony Vaio P** e **Dell** che ha sfoderato una carta inaspettata: **Adamo**, portatile ultrasottile che sfida apertamente il **Macbook Air di Apple**.







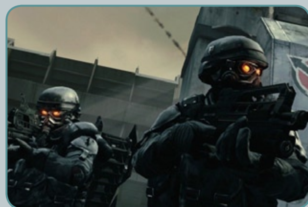


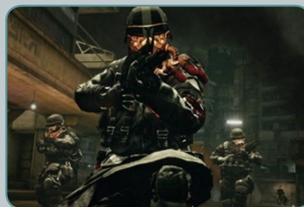


CAPCOM HA DETTO 'NO' AI GIOCHI DI RUOLO!

IL COLOSSO GIAPPONESE NON SI FIDA DEGLI RPG...

Capcom dice la sua, ancora una volta, e lo fà tirando in ballo i tanto reclamati **RPG**. Secondo la nota casa giapponese, fuori dai confini asiatici i giochi di ruolo venderebbero troppo poco ed avrebbero uno scarso successo. Per questo motivo è improbabile che la stessa **Capcom** si cimenti nella realizzazione di titoli del genere. Dichiarazioni forti, che stridono di fronte all'avanzata in tutto il mondo di diversi **JRPG**, a partire da **Final Fantasy**. Eppure **Capcom** la sa sempre lunga...



PLAYSTATION 3: CONFERMATO BUNDLE PER KILLZONE 2

IL TITOLO GUERRILLA E' STATO SCELTO COME GIOCO DI PUNTA DELL'ANNO...

Sony ha ufficialmente diramato le immagini ufficiali del bundle della PS3 in accoppiata con l'atteso **Killzone 2** di **Guerrilla Games**. Si tratta di un videogame che in questi ultimi mesi ha raccolto una hype mostruosa, paragonabile quasi a **Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots**, grazie anche alle favorevoli impressioni suscitate dalla versione beta. Hype tra l'altro in aumento, dopo la conferma che in **K2** non ci saranno filmati in **CG**: tutte le sequenze, anche quelle animate, saranno realizzate in real time con l'engine di gioco. Non vediamo l'ora di metterci le zampe sopra!

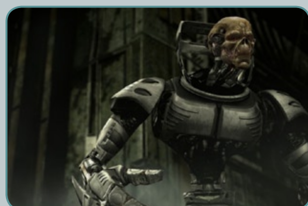




TORNA L'AVVENTURA FANTASY CON LA TETRALOGIA DI HAZEN

QUATTRO CAPITOLI PER IL NUOVO RPG - HACK'N'SLASH DI DIMENSITY

Dimensity ha ufficialmente annunciato lo sviluppo di Hazen, RPG di stampo fantasy che si basa sul classico sistema di separazione delle carriere condito da un pizzico di **hack'n'slash**, in cui potremo portare il nostro personaggio ad affrontare Quest sempre più pericolose, collezionando preziosi oggetti di gioco e, infine, svelando i fitti misteri che coprono la trama. Il titolo sarà suddiviso in quattro capitoli autoconclusivi, che saranno pubblicati in maniera progressiva durante il corso del 2009. Il primo episodio arriverà sugli scaffali dei negozi in primavera... abbiamo tutto il tempo di preparare le pozioni curative!





WARDEVIL PER PS3 POSTICIPATO ANCORA UNA VOLTA...

ULTERIORE RITARDO PER L'ATTESA PRODUZIONE LONDINESE DEI DIGIGUYS...

E' uno di quei giochi che "non escono mai", che continuano a modificarsi nel tempo rincorrendo costantemente i progressi tecnologici: parliamo di **WarDevil Unleash the Beast Within**, inizialmente annunciato nel 2004 dalo studio londinese **DigiGuys**. Ancora una volta è stata posticipata la data di uscita e contestualmente lanciato un nuovo sito ufficiale, privo di screenshot e video che ne mostrino l'aspetto reale. Visto il tempo trascorso, è probabile che i **DigiGuys** debbano iniziare daccapo il lavoro svolto sinora, almeno in ambito grafico. Forza ragazzi, siamo con voi!



FFXIII A DICEMBRE 2009 ?

Secondo la nota rivista Famitsu infatti l'atteso capolavoro di **Square Enix** dovrebbe arrivare in contemporanea mondiale sul finire del 2009...



LARA CROFT NON VENDE!

Vendite a ribasso per Eidos: Tomb Raider Underworld ha registrato un volume di vendite al di sotto delle previsioni: povera **Lara**!



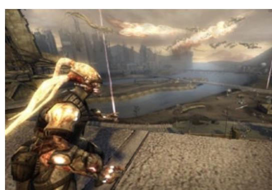
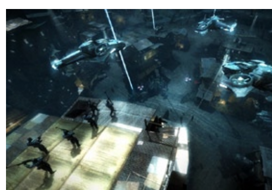
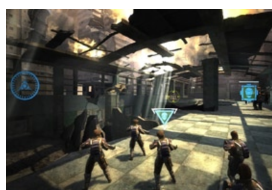
CHRONO TRIGGER IN ARRIVO

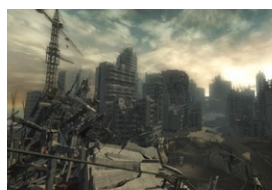
L'immenso capolavoro che ha sconvolto i fan del **Super Nintendo** approderà su **DS** il prossimo 6 febbraio: perderlo è un vero crimine!



GTA V IN LAVORAZIONE ?

Grand Theft Auto V potrebbe non essere così lontano e dovrebbe essere una sorta di spin-off, in stile **GTA: San Andreas**. Andrà... a ruba!



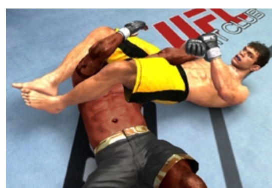
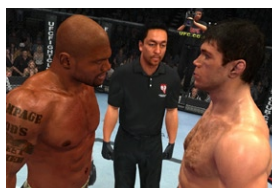
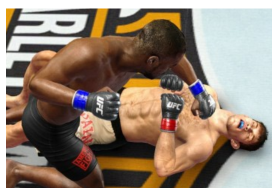
STORMRISE

Publisher: SEGA / **Genere:** Strategia / **Uscita:** 03 - 2009

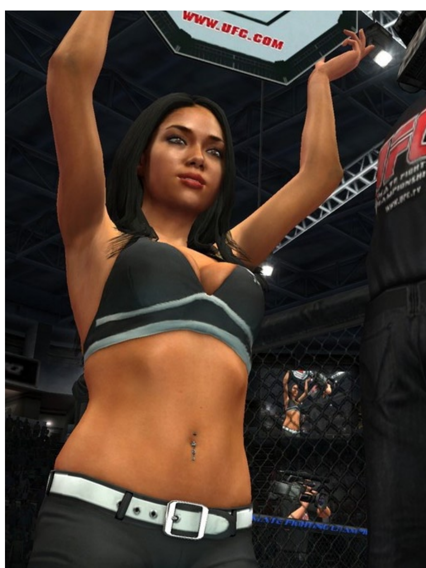


Il problema è di quelli ancestrali: si può realizzare uno strategico degno di nota anche su console? **Creative Assembly** è convinta di sì. **Stormrise** ci vedrà catapultati in uno scenario post apocalittico dove due razze distinte lotteranno per la supremazia e il potere assoluto. Scenari desolati saranno contrapposti ad armi e tecnologie d'ultima generazione all'apparenza disegnate per concepire battaglie spettacolari e ingegnose. Più del 90 percento dei comandi sarà assegnato semplicemente all'uso dei due stick analogici presenti sui controller delle console X**box 360** e **PlayStation 3** abbinato ad un solo tasto. Il prodotto finale vanterà diverse unità base per ogni fazione, con tre varianti (classiche, pesanti ed élite) in grado di offrire il maggior numero di spunti su cui basare le proprie iniziative. Le modalità di gioco comprenderanno opzioni online e cooperative per due giocatori. successo o fallimento? Per la risposta... appuntamento a marzo 2009!




UFC 2009 UNDISPUTED

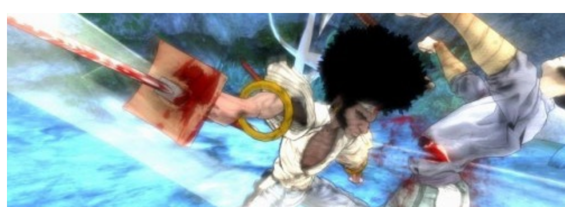


Publisher: THQ / **Genere:** Sport / **Uscita:** 2009



THQ si rimette al lavoro su un nuovo capitolo della saga di **Ultimate Fighting Championship**, organizzazione di arti marziali miste che disputa match di lotta libera. Troveremo personaggi come **Wanderlei Silva**, **Antonio Rodrigo Nogueira** e **Rashad Evans**, caratterizzati nei minimi dettagli e dotati ciascuno del proprio stile di lotta. La combinazioni di tasti sono quasi tutte simili nell'impostazione per facilitarne fin da subito l'utilizzo e chi ha potuto provare il gioco ha tessuto lodi ammirevoli. Nel complesso **Undisputed** sembra offrire una buona flessibilità nel gameplay, anche se c'è ancora da lavorare per quanto riguarda la lotta greco romana. Dai video rilasciati emerge un audio di ottimo livello: gli effetti di pugni, calci e ambienti risultano curati in modo maniacale, come pure la telecronaca con le voci di **Joe Rogan** e **Mike Goldberg**. Guardia alta, la lotta libera sta per entrare nei nostri televisori!





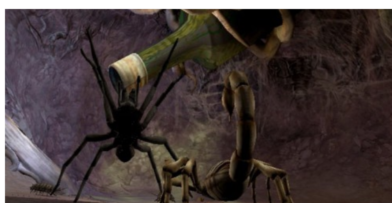
AFRO SAMURAI

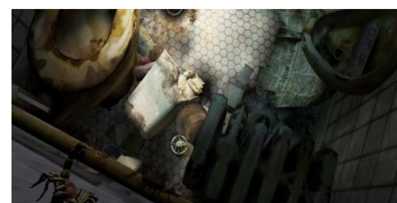
Publisher: Namco Bandai
Genere: Azione / **Uscita:** 27 - 01 - 2009



Direttamente dall'anime di successo, arriva questa conversione per **PS3**. Nel gameplay di **Afro Samurai** a far da protagonista sarà la lama affilata della spada del samurai capellone, con fendenti orchestrati secondo una serie di combo, basate semplicemente sulle combinazioni di tre attacchi, quello orizzontale, quello verticale e il calcio. Il numero delle combo a disposizione crescerà nel corso dell'avventura, con l'aumentare dell'esperienza di **Afro**, fino ad arrivare ad un totale... di più di cento mosse!







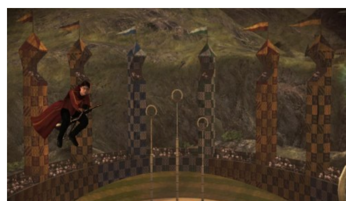
DEADLY CREATURES

Publisher: THQ / **Genere:** Azione / **Uscita:** 13 - 02 - 2009

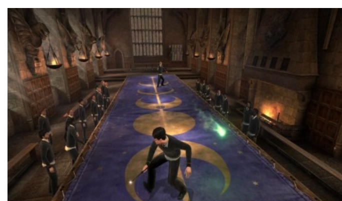


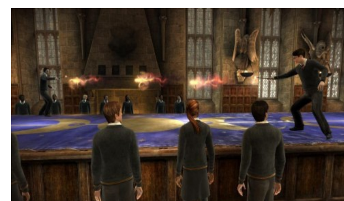
Gli appassionati di National Geographic non potranno farne a meno: questo **Deadly Creatures**, infatti, ci catapulterà nell'affascinante universo degli aracnidi, offrendoci la possibilità d'impersonare due delle creature più affascinanti e pericolose al mondo: tarantola o scorpione. La struttura del titolo, sviluppato da **Rainbow Studios**, appare decisamente curiosa, tanto più che **Deadly Creatures** supporterà appieno la sempre sorprendente accoppiata **Remote-Nunchuck**. Per quanto riguarda il gameplay, la tarantola potrà balzare sulle sue prede anche da grandi distanze, mentre lo scorpione saprà giocare con estremo tatticismo dando sfoggio delle sue capacità offerte dal veleno paralizzante. Gli insetti arriveranno a Febbraio!











HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

Publisher: EA / **Genere:** Azione - Avventura / **Uscita:** 2009



Chi ha seguito le avventure di Harry Potter avrà potuto scorgere un cambiamento nella narrativa: dal primo capitolo, frizzante ed armonioso, c'è stata un escalation di nuove situazioni più accostabili al dark. Questi cambiamenti verranno trasportati anche su schermo: gli scontri saranno più adulti e ogni colpo inferto all'avversario causerà seri danni e verrà riprodotto con maestria e realtà. La fisica dei combattimenti beneficerà di movenze veritiere e scontri spettacolari. Con lo slittamento della pellicola dal 21 novembre al 17 luglio, purtroppo anche la versione videoludica subirà il medesimo destino... ci vorrebbe una GiraTempo!



2008: NETBOOK E NOTEBOOK PIÙ VENDUTI, PC 'FISSI' IN CALO

Come è cambiato il mercato della tecnologia, tra nuove tendenze e necessità di movimento...

Sarà per l'arrivo dei netbook, sarà perchè la gente si sposta di più ma è ormai un dato di fatto che i portatili sono sempre più venduti rispetto ai computer fissi. Secondo l'agenzia **Gartner**, infatti, nel quarto trimestre del 2008 le vendite mondiali di PC si sono fermate ai livelli più bassi mai registrati dal 2002. Le vendite di PC nel 2008 sono cresciute del 10,9%, mentre un anno prima l'aumento era stato del 13,4%. Secondo **Gartner** le ragione del rallentamento vanno legate strettamente al successo commerciale dei **netbook**, che nel corso del 2008 hanno superato per vendite i **notebook** tradizionali. Tra i primi cinque produttori, **Acer** e **Toshiba** sono cresciuti di più nell'ultimo trimestre con un +31 e +20% in unità; non solo: **HP**, che resta alla guida della classifica costruttori, ha battuto la media con una crescita che ha toccato il livello più basso dalla fusione con **Compaq** del 2003.









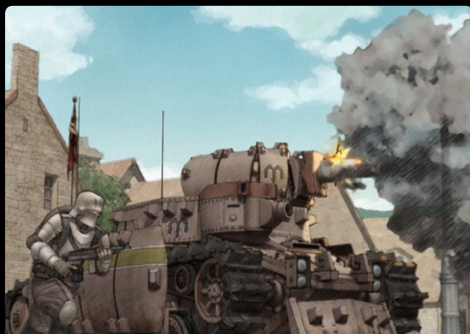



WI-FI: LA MIGLIORE IDEA DEGLI ULTIMI 10 ANNI!

Un sondaggio britannico rivela le preferenze in campo di hi-tech

In Gran Bretagna la gente non ha dubbi: Internet senza fili è la più grossa novità emersa sul versante hi-tech nel corso degli ultimi dieci anni. Lo segnala un sondaggio realizzato dalla rivista **Stuff** tra i suoi lettori. Al secondo posto, dopo l'Internet wireless, votato da circa un terzo dei lettori, si è piazzato il **ricevitore satellitare** con annesso registratore digitale. Terzo il **navigatore satellitare**, seguito dall'**auto ibrida** (a benzina ed elettricità), dall'**iPod** e dal **chip elettronico** anti-clonazione delle carte di credito. Nella hit parade delle dieci più importanti innovazioni tecnologiche dell'ultimo decennio figurano anche il **Nintendo Wii**, **SKype**, la tessera elettronica per l'accesso al metrò e agli autobus di Londra (**Oyster card**) e il **Blackberry**.

Recensioni | Publisher: SEGA | Developer: SEGA | Genere: RPG / Strategia | Giocatori: 1







VALKYRIA CHRONICLES

RPG, azione e grande strategia nel nuovo capolavoro in cell shading targato SEGA!

A cura di: Andrea 'Jenbrother' Pautasso

Da anni SEGA viene considerata una software house dai prodotti altalenanti, che passa da capolavori del genere come la serie di **Yakuza** a delle brutture come il penultimo capitolo di **Sonic** per **PS3**. Oggi però è un buon giorno per **SEGA**, poichè **Valkyria Chronicles** si è rivelato davvero un ottimo videogame sotto ogni aspetto. Si tratta di un **RPG** tattico a turni che ci vede proiettati in Gallia, nei panni della resistenza armata che ha come obiettivo quello di respingere le armate dell'**Alleanza Imperiale**. Sotto il profilo narrativo **VC** è davvero una perla di gioco: riesce a coniugare in modo perfetto sessioni di trama (sviluppata in intermezzi tra una missione e l'altra) e azione di gioco suddivise in impegnative missioni strategiche con un pizzico di gioco di ruolo, dove potremo comandare ogni singolo uomo a nostra disposizione in un combattimento a turni. Il comparto grafico è l'aspetto che più colpisce l'attenzione: la tecnologia del **Cell Shading** dona un effetto acquerellato alle immagini davvero unico. Il comparto sonoro, nonostante sia di buona fattura, non rappresenta nulla di eccezionale, forse più per l'eccezionalità degli altri aspetti del gioco, che per colpe propriamente sue. La longevità si attesta a livelli significativi, più simili a quella di un RPG che a quelle di uno strategico, proponendo un'avventura lunga ed intensa da vivere, creando una formula di gioco e storia che difficilmente sarà replicata in futuro da altri titoli!













IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commenti
Grafica	95	+ Un dipinto in movimento! + Semplicemente eccelsa!
Giocabilità	93	+ Un ibrido unico nel suo genere... + ... dalla forte semplicità!
Sonoro	86	+ In complesso è buono... - ... ma sfigura in confronto al resto!
Longevità	94	+ Lungo e mai scontato! + Da giocare dall'inizio alla fine!

GLOBALE 92





Publisher: Atari | **Developer:** Katauri | **Genere:** Stragia - RPG | **Giocatori:** 1





KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Prendete un buon Hack'n'Slash, aggiungete un pizzico di Diablo e preparatevi a combattere!

A cura di:
Andrea 'Xravy' Garroni

King's Bounty: The Legend prende a piene mani diversi elementi che hanno fatto la fortuna di titoli hack-and-slash e **RPG**, tutto condito da un pizzico di **Diablo**. La storia non eccelle (un difetto non da poco, vista la vocazione tipicamente RPG): è poco più di un orpello e si limita a brevi cartelli che danno un significato a determinate quest, escludendo completamente CG in stile **Final Fantasy** o intermezzi di alcun tipo. Quindi, se vi aspettate una storia profonda e coinvolgente, fareste meglio a trovare qualche altro motivo per giocare a **KBTL**. Uno di questi motivi ve lo diamo noi: il gameplay. Veramente curatissimo e coinvolgente, si può affermare che erano anni che non ci si trovava davanti ad un gioco del genere così ricco di qualità! E' divertente, molto, ed è persino parecchio difficile, ma al contempo appagante e longevo. Presenta un'ottima mappa suddivisa in diversi continenti, che a loro volta contengono regioni piuttosto vaste. Fortunatamente le quest e i combattimenti sono numerosi e riempiono facilmente il vostro tempo (evitando magari noiose sessioni di gioco prive di azione, come capita spesso in giochi del genere in possesso di mappe sterminate). Difficilmente diventerà il vostro gioco preferito, ma senz'altro sarà un gran bel titolo che ripescherete diverse volte nel corso della vostra vita!










IN ESCLUSIVA PER:
PC

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Note
Grafica	64	- Textures solo discrete - Modelli poco dettagliati
Giocabilità	89	+ Combattimenti a volontà! + Divertente e difficile!
Sonoro	72	+ Funzionale... - ... ma nulla di eccezionale!
Longevità	86	+ Non lo lascerete per almeno 50 ore + ... e lo riprenderete di tanto in tanto!

GLOBALE
82




Publisher: SEGA | **Developer:** Amusement V. | **Genere:** Avventura | **Giocatori:** 1







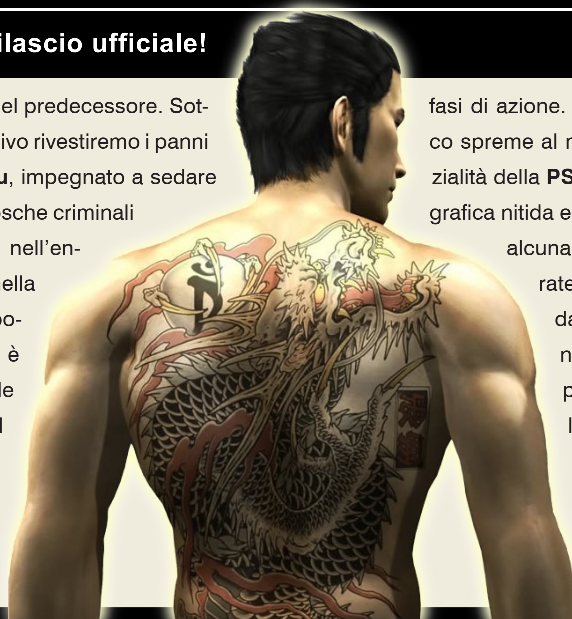



YAKUZA 2

Torna la mafia gialla di SEGA... due anni dopo il rilascio ufficiale!

A cura di: Andrea 'Jenbrother' Pautasso

Sembra davvero incredibile poter recensire un gioco per la **PS2** in piena **next-gen**, quando ormai i vecchi fasti dell'ormai passata console **Sony** sembrano lontani come non mai. **Yakuza 2**, nonostante arrivi sugli scaffali europei nell'inverno del 2008, ha quasi due anni di anzianità: ufficialmente fu rilasciato nel 2006 in Giappone. Nonostante questa interminabile attesa, il nuovo titolo **SEGA** convince e mantiene le aspettative su ogni fronte, ribadendo e confermando ciò che di buono si era visto nel primo episodio, correggendo alcune pecche del predecessore. Sotto il profilo narrativo rivestiremo i panni di **Kazuma Kiryu**, impegnato a sedare le rivolte tra le cosche criminali e vederci chiaro nell'ennesima faida nella malavita giapponese. Il sonoro è davvero notevole ed a tema con il contesto narrativo, in particolare quello che concerne le fasi di azione. Il comparto tecnico spreme al massimo le potenzialità della **PS2**, mostrando una grafica nitida e dettagliata, senza alcuna caduta di frame rate. Merita l'acquisto da coloro che hanno apprezzato il primo capitolo della saga, ma anche per i neofiti che cercano un'alternativa a **Grand Theft Auto**!







IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2



SITO UFFICIALE

Voto	Punteggio
Grafica	90
Giocabilità	86
Sonoro	86
Longevità	83
GLOBALE	86

Grafica 90
+ Spettacolare lo stile degli ambienti!
+ Ottima nelle animazioni!

Giocabilità 86
+ Frenetica!
+ Non annoia mai!

Sonoro 86
+ Adatto al contesto...
+ ... e non sfigura!

Longevità 83
+ Storia appassionante...
+ ... e tantissimi minigiochi diversi!

Publisher: EA | **Developer:** EA | **Genere:** Sport | **Giocatori: 1 - 4**







SKATE IT

E' arrivato un nuovo simulatore stile Tony Hawk: è la solita solfa? No, qui lo skate... è una bilancia!

A cura di: Simone 'Cloud' Giorgi

Dopo l'inevitabile flessione arrivata con gli ultimi capitoli di Tony Hawk, il mondo dello skateboard sulle console da gioco ha ripreso energia grazie all'ottimo **Skate** sviluppato da **Black Box** e pubblicato dalla sempre più infallibile **Electronic Arts**. **Skate It** si differenzia dai numerosi titoli analoghi grazie alla possibilità di sfruttare la periferica **Balance Board**, sfruttata egregiamente già col famoso **Wii Fit**: come probabilmente avrete intuito, la bilancia targata **Nintendo** ci darà occasione di entrare nel vivo del gioco salendo fisicamente sulla pedana e attraverso di essa riprodurre, mantenendosi in equilibrio, trick e movenze classiche della disciplina. I comandi risultano dannatamente convincenti, anche se avrete bisogno di saggiare l'utile quanto indispensabile tutorial concepito, e una volta entrati nel meccanismo non sarà facile scendere in terra. Insieme alla **Balance Board** dovrete utilizzare esclusivamente il telecomando **Wii** utile per dare spinta al vostro personaggio, frenare o afferrare lo skate. **Skate It** si propone agli amanti di questo sport estremo, tuttavia anche i meno fanatici potranno correre il "rischio" di addentrarsi nel meccanismo messo a punto. Brutta la mancanza dell'online come l'impossibilità di sfruttare due **Balance Board** in multiplayer, nel resto **Skate It** se la cava egregiamente!

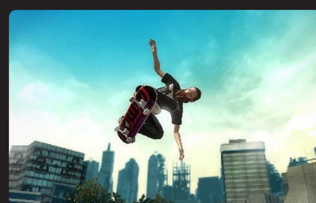
















IN ESCLUSIVA PER:
Wii

SITO UFFICIALE

Grafica 80
+ Ottime le ambientazioni!
+ Nel complesso è funzionale!

Giocabilità 85
+ I controlli sono eccezionali!
+ Un vero skate da controllare!

Sonoro 83
+ Brani ben selezionati e appropriati!
+ Gli effetti non deludono!

Longevità 72
- Peccato per l'assenza dell'online...
- Non è possibile usare due bilance!

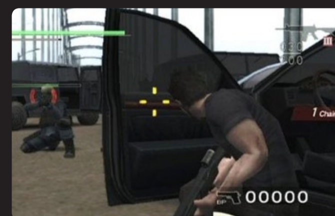
GLOBALE
80





Publisher: Nintendo | **Developer:** Monolith | **Genere:** Avventura | **Giocatori: 1**







DISASTER: DAY OF CRISIS

Una giornata di ordinaria distruzione... da Monolith arriva un action game al cardiopalma!

A cura di: Simone 'Cloud' Giorgi

Avrebbe dovuto essere un giorno come un altro... Questa la premessa di **Disaster: Day of Crisis**, titolo costruito sulla base dei classici B-movie americani, dove una tranquilla quanto ordinaria giornata vede trasformarsi nel peggiore degli incubi. Il prodotto targato **Nintendo** vuol muovere l'attenzione sull'effetto sorpresa, cercando di gettare il giocatore all'interno di un colossal in grado di attrarre lo spettatore con effetti visivi e naturali di grande impatto. **Disaster: Day of Crisis** si presenta come un action di natura ibrida dove tre diversi elementi si fonderanno formando un quadro dalle diverse sfumature. Prendendo il comando di **Raymond Bryce** (guarda caso un ex marine abbandonato ad archiviare scartoffie), saremo chiamati a fornire la nostra esperienza ad una squadra di soccorso, ma allo stesso tempo neutralizzare un nucleo terroristico pronto ad impadronirsi di una potente testata nucleare. Dunque escogitando meccaniche di recupero ostaggi o di evacuazioni al cardiopalma, avremo modo di seguire un background narrativo, anche se non esattamente originale, ben delineato. Tecnicamente il titolo **Monolith Software** offre ottimi spunti scenografici, corredati da animazioni ben riuscite e convincenti. Alcune texture però non sono state rappresentate splendidamente e i diversi personaggi non giocanti sparsi nel gioco sembrano esser stati ripescati da un'altra era videoludica. Nonostante questo, il titolo saprà farsi facilmente apprezzare dagli amanti del genere action!













DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commento
Grafica	78	+ Ambientazioni d'effetto... - ... ma texture da rivedere!
Giocabilità	82	+ Tre diversi stili di gioco... + ... e tutti convincenti!
Sonoro	70	+ Musiche azzeccate... - ... ma non ispirate!
Longevità	78	- Campagna non lunghissima... + ... ma gli extra sono appetibili!

GLOBALE 80





Publisher: Ubisoft | **Developer:** From Software | **Genere:** Azione | **Giocatori:** 1 - ?







ARMORED CORE FOR ANSWER

Una Terra distrutta dall'inquinamento, costruzioni volanti, battaglie nei cieli... e immensi mech!

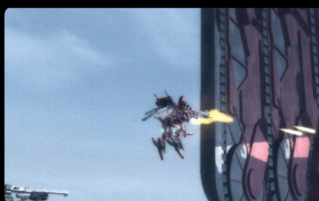
A cura di:
Andrea 'Xravy' Garroni

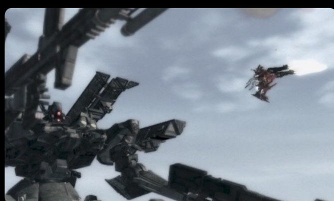
Armored Core: For Answer, come i precedenti capitoli, ha una storia di background, ed in questo caso l'ambientazione è un pianeta Terra devastato dall'inquinamento, al punto da spingere l'uomo verso immense costruzioni sospese. In queste costruzioni non tutti sono ben accetti, ed ecco spiegata la presenza di una fazione ribelle sulla superficie del pianeta. Tutte le pedine per una bella guerra totale sono dunque presenti, e lo scopo è ovviamente la sopravvivenza. Sebbene solitamente non ci si aspetti poi molto a livello di trama, in **Armored Core for Answer** la storia porta un bel po' di emozioni, soprattutto grazie ad intermezzi che narrano il plot principale con una ottima regia alle spalle ed un buon doppiaggio. Purtroppo l'aspetto grafico desta le maggiori perplessità: l'eccessiva semplicità delle arene di gioco non convince ed è un peccato, perché la realizzazione dei mech è veramente ottima, con animazioni fluide e ben riuscite, oltre alla presenza di cut-scenes realizzate in maniera ottimale. In ambito gameplay va sicuramente segnalata la caratteristica di poter configurare il nostro mech in ogni sua parte. Rimane però un vago senso di disappunto dinnanzi alla scarsa interazione fisica del mech con il territorio in cui combatte. In ogni caso si tratta di un videogame quantomeno da provare una volta nella vita, visto il genere particolare.















IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 62
- Arene eccessivamente semplici...
+ ... ma i mech sono spettacolari!

Giocabilità 70
- Gameplay ancorato al passato...
+ ... ma ai fan non dispiacerà!

Sonoro 70
+ Musiche azzeccate!
+ Effetti di grande impatto!

Longevità 70
- In single appare sottotono...
+ ... ma in multi riesce a conquistare!

GLOBALE
68





Publisher: Atari | **Developer:** Obsidian | **Genere:** RPG | **Giocatori: 1**










NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Da Obsidian, ecco l'attesa espansione del popolare gioco di ruolo!



A cura di: Simone 'Syndar Nailo' Ceccarelli

Ed eccoci qui a parlare di nuovo di Neverwinter Nights 2, o meglio della sua seconda e tanto attesa espansione. Dopo la sconfitta del **Re delle Ombre**, il protagonista, insieme al suo gruppo, si trova sulla **Vigilante**, una nave diretta alle terre di **Samarach**. Purtroppo il viaggio non va per il meglio, già ci sono stati dei piccoli incidenti, però il culmine si tocca durante una tempesta che schianta la nave sulla spiaggia facendola naufragare...Tecnicamente non ci sono migliorie sostanziali al motore di gioco: certo, ci sono alcuni accorgimenti che lo rendono più bello, ma nulla più. Sostanzialmente l'**Obsidian** ha lavorato per un'ottimizzazione del motore grafico in modo da poterlo rendere più fluido anche su macchine un po' meno dotate. Anche il sonoro risulta nella norma, con brani interessanti accanto ad altri un po' meno evocativi. In definitiva, **Storm of Zehir** si rivela un'espansione che ogni giocatore di **NWN2** dovrebbe avere, anche se non si tratta del gioco definitivo che ognuno desidera.







IN ESCLUSIVA PER:
PC

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commenti
Grafica	84	+ Motore grafico ottimizzato... - E' buona ma si poteva aggiornare!
Giocabilità	86	+ Sviluppato ulteriormente! + Collaudato ed immediato!
Sonoro	80	+ Alcuni brani d'atmosfera... - ... e altri purtroppo no!
Longevità	88	+ Un'avventura da quindici ore! + I fan lo completeranno per forza!

GLOBALE
84




FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Epos / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

CRASH COMMANDO




Crash Commando era un titolo che mancava sul **PSN** di **PS3**, ed esordisce salendo direttamente sul podio dei multiplayer online game dell'universo **Sony**. Giocabilità immediata, online strepitoso, arcade allo stato puro e velocità incredibile: tutto ciò non può che sfociare in un divertimento assicurato! Evitatelo se cercate qualcosa di serio, non perdetelo se fraggare è il verbo più utilizzato nel vostro vocabolario!

VOTO >> >> >> 7.5
Sparare per credere!

Publisher: THQ / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009




Smackdown Vs Raw 2009 si limita ad aggiornare aspetti marginali dei precedenti capitoli, riciclando praticamente tutto il resto. Ci vien quindi difficile riuscire a premiare il lavoro di **Yuke**: il team incrina un brand comunque vincente, dotato di un'intelaiatura solida sia dal punto di vista della giocabilità che dalla varietà di scontri presenti. A questo punto, la versione 2008 si rivela facilmente reperibile... e a prezzo ridotto!

XBOX360 VOTO >> >> >> 6.0
I programmatori sono KO

Publisher: EA / **Genere:** Gestionale / **Giocatori:** 1

SIM CITY CREATOR

Sim City Creator è un titolo che non si spinge oltre la soglia della sufficienza. Non bastano alcune delle novità introdotte, come la possibilità di disegnare strade o la scelta di uno stile architettonico a tema, a donare carattere al gioco. Come se non bastasse, il sistema di controllo tramite **Wiimote** e **Nunchuk** si dimostra intuitivo solo in piccoli frangenti di gioco, rendendo invece meno immediata la navigazione dei menu.

Wii VOTO >> >> >> 6.0
Una città... da lasciare!




Publisher: SONY / **Genere:** Strategico / **Giocatori:** 1

SAVAGE MOON

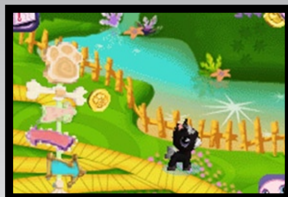
Savage Moon è un gioco completo, longevo ed impegnativo. Un ottimo Defence Tower Game che risulta più "maturo" di **PixelJunk Monster** ma decisamente meno ricco di stile rispetto al cartoonesco cugino. L'ottima giocabilità vi permetterà di focalizzare la concentrazione sulla strategia di gioco che risulta essere la vera chiave di vittoria di ogni singolo stage. Per gli appassionati del genere!

VOTO >> >> >> 6.5
Strategia lunatica!




Publisher: EA / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

LITTLEST PET SHOP




Littlest Pet Shop è chiaramente un gioco dedicato ai più piccoli, ma questo non giustifica gli sviluppatori per aver realizzato un prodotto mediocre. Speriamo che i genitori e i parenti in cerca di un regalo non si lascino abbindolare dalla coloratissima copertina ma si rivolgano a titoli sì adatti ai bambini, ma di qualità maggiore. E magari che possano anche insegnare qualcosa ai piccoli videogiocatori.

Wii VOTO >> >> >> 4.0
Developers a 4 zampe!

Publisher: Codemasters / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA




Trattandosi di un prodotto chiaramente dedicato ai più piccoli e a chi non ha mai visto un pad in vita sua si può facilmente sorvolare sul bonario livello di difficoltà e la curva d'apprendimento inconsistente, tuttavia non si può giustificare un'esperienza ludica così slegata e superficiale mossa solo dal carisma dei protagonisti, condita da errori e deficienze tecniche. Solo per un target giovanissimo.

VOTO >> >> >> 5.0
Gameplay col pannolino!



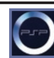




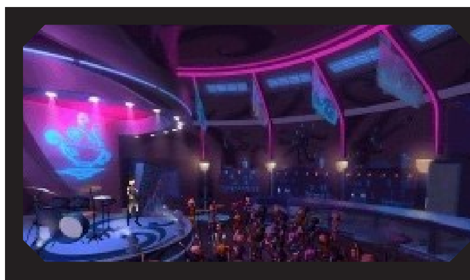
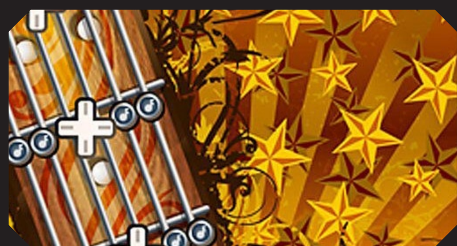


Publisher: Disney / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1

ULTIMATE BAND



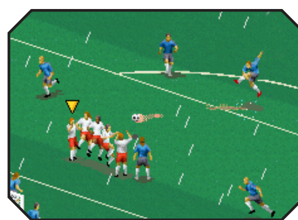
Avete mai visto un music game dove il sonoro risulta una delle caratteristiche meno apprezzabili? **Ultimate Band** è la classica eccezione che conferma la regola. I brani sono soltanto 15 e per giunta sospinti da cover vocali assai terribili. Diverso il discorso per quanto riguarda gameplay e longevità: il primo gode di un'ottima integrazione del touch screen; la durata invece è rappresentata da un multiplayer agguerritissimo, oltre che dalla modalità **Music Studio** utile a comporre propri brani. Un'alternativa a **Guitar Hero** e **Rock Band**!


GRAFICA	77	73 GLOBALE
SONORO	70	
GIOCABILITA'	80	
LONGEVITA'	79	





Publisher: Ubisoft / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

REAL FOOTBALL 2009





Real Football 2009 s'impone prepotentemente contro i più blasonati avversari (**FIFA** e **PES**), mettendo in campo una struttura ampia, ben gestita e sorretta da una IA degna di nota. Anche la giocabilità del titolo **Gameloft** appare ben delineata anche se sfruttare le capacità del touch screen non sarà sempre facile e intuibile come avremmo voluto. Un appunto va fatto alla scarsa funzione del comparto sonoro, davvero poco incisivo e privo della telecronaca. Finalmente per i possessori della console portatile targata **Nintendo** una simulazione calcistica che si propone degnamente contro i principali capisaldi del genere.



GRAFICA	70	72 GLOBALE
SONORO	60	
GIOCABILITA'	73	
LONGEVITA'	75	



Review, hands-on

Samsung SGH G400 Soul

Raffinato e ben rifinito, non è il solito smartphone

Compatto ed innovativo, il ***Samsung SGH G400 Soul*** si distingue in questo periodo dalla maggior parte dei cellulari, presentando una scocca a conchiglia, andando in controtendenza rispetto alle mode attuali che impongono lo smartphone come cellulare top di gamma e non. In questo caso ci troviamo davanti un terminale realizzato in plastica *ABS* e metallo spazzolato, con ottime finiture che donano al nuovo modello di ***Samsung*** un aspetto accattivante. Se pensate però che il ***Soul*** sia solamente bello vi dovrete ricredere, perchè è un concentrato di tecnologia, che comprende un display sensibile al tocco esterno alla scocca, ***HSDPA***, ***Bluetooth*** ed una fotocamera da ben *5 mega pixel*.



Il Dettaglio



MOBILE NEWS

Lancia che ti passa

Campionato internazionale...

Magari una volta nella vita vi sarete domandti come trascorrono le giornate nei paesi del nord, come ad esempio la Finlandia. Oltre ad essere un popolo di lavoratori instancabili i finlandesi hanno anche un'altra caratteristica: hanno una fantasia perversa. Il perchè è presto spiegato, visto che il Campionato Mondiale di Lancio del Cellulare sta arrivando anche qui da noi in Italia, ed è un evento che si sono inventati proprio nella patria del più grande produttore del mondo di cellulari, Nokia. Partecipare è semplice: basta iscriversi in un centro di telefonia che aderisce all'iniziativa e, una volta sul posto, consegnare un vecchio cellulare. Lanciare!





Motorola in brutte acque

Ecco la crisi economica

Un'altra vittima. Sembra impossibile, ma in questo periodo di crisi internazionale è forse più semplice indicare le poche società che non risentono della crisi economica piuttosto che quelle che se la passano male. Tra queste c'è ***Motorola***, che potrebbe tagliare la metà del personale operaio degli stabilimenti per tentare di pareggiare i conti di bilancio in questo 2009. Colpa, essenzialmente, di questa crisi è il fallimento di una serie di prodotti, come il nuovo ***RAZR2***, che sono tecnologicamente avanzatissimi ma non incontrano il gusto della gente, più interessata agli smartphone.

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

LEGO INDIANA JONES

L'archeologo più famoso e impoleverato del mondo torna alla ribalta, dopo una nuova pellicola cinematografica godibile ma dalla sceneggiatura zoppicante. Per cancellare ogni dubbio sul suo valore, dunque, ecco arrivare questo **Lego Indiana Jones**, colorato e divertente platform che unisce il mondo dei mattoncini all'avventura con la 'A' maiuscola!

VOTO 90



DAKAR RALLY 09



Nelle ultime settimane il mondo è stato con gli occhi puntati sulla corsa più spericolata del mondo. L'edizione 2009 ha cambiato location, migrando dall'Africa al Sud America. Ecco dunque una trasposizione mobile di questo connubio di adrenalina e velocità, per un racing game dalla veste grafica e complessiva più che apprezzabile!

VOTO 87

HIGH SCHOOL PARTY





Questa proprio non l'abbiamo capita. Un simulatore di invasione festa?? Ebbene sì: **High School Party** non è altro se non un curioso titolo in cui dovremo partecipare alle feste più 'In' della zona, riuscendo a confondersi nella folla e aggangiando bottone con gli altri partecipanti. Sulla carta **HSP** andrebbe radiato, ma gli sviluppatori meritano comunque un plauso... per il coraggio!

VOTO 71

SNOWBOARD HERO





Un titolo che parla da solo: di che cosa non lo sappiamo ma, a parte battute pietose, **Snowboard Hero** si rivela un simpatico simulatore sportivo che ci porta sulle vette più impervie per sfogare tutta la nostra voglia di trick ed evoluzioni estreme. Un action game immediato e colorato, che si rivolge a tutti coloro che stravedono per la neve, Bigfoot compresi.

VOTO 85

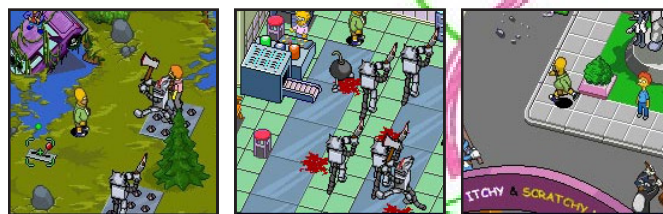
HEROES UNIT

Heroes Unit, conosciuto anche con l'evocativo titolo di Superman / Batman: l'Alleanza, non è altro se non un action game che riprende i cliché del genere degli anni '90, portando i popolari eroi sui nostri cellulari. Un gameplay che a distanza di anni continua a funzionare, soprattutto grazie alla presenza di personaggi dal grande carisma!

VOTO 90

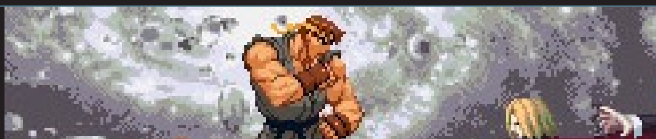


I SIMPSON



Da una delle puntate più divertenti delle scorse stagioni è stata tratta l'ispirazione per questo Tie-in, che ci porta in vacanza nientemeno che al parco giochi di **Itchy & Scratchy**, dove i robot hanno preso vita e assalgono i passanti. Tutto l'umorismo del cartone animato più irriverente, per un gioco che accontenta alla grande i fan de **I Simpson**.

VOTO 89









UN CAPOSALDO DEI PICCHIADURO...

Budokan: rivoluzione a 256 colori per l'Electronic Arts!

▪ A cura di
Giancarlo Caminiti

Giocare con Budokan: The Martial Spirit al giorno d'oggi è un po' come andare trovare il nonno e farsi raccontare le vecchie ma appassionanti storie sulla Campagna D'Africa. Sì, perché questo titolo, targato **EA** 1989 è a tutti gli effetti uno degli antenati illustri dei picchiaduro moderni, che all'epoca fece scalpore per l'enorme divario qualitativo. Il gioco è ambientato in Giappone e, nei panni di un promettente lottatore, dovremo imparare a combattere in ben quattro diverse discipline: Kendo, Karate, Nunchaku e Bo, ossia un lungo bastone... prima di tentare la fortuna nel torneo di arti marziali **Budokan**.



La grafica della versione PC, realizzata a 256 colori, ai tempi fu definita rivoluzionaria per la grande dose di realismo, ed unita ad un gameplay vario e complesso per i tempi, ne sancirono un successo straordinario. un titolo notevole, che ha saputo coniugare innovazione e divertimento come solo un caposaldo del genere poteva fare. Una vera perla.









▪ A cura di
Leonardo Masciadri

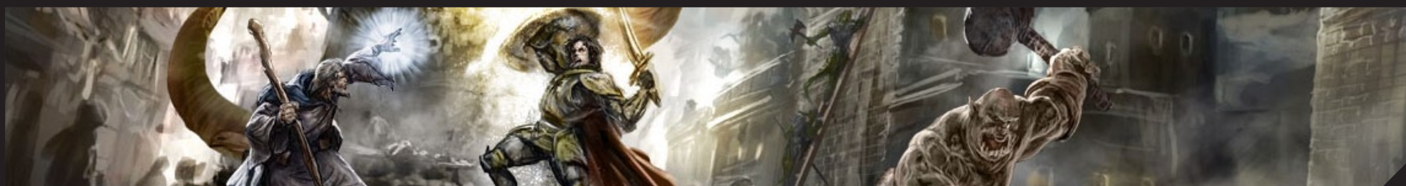
PROGETTO INFUOCATO PER DYNAMIX!

Un survival horror rilasciato ancora prima di **Alone in the Dark**!



La nave spaziale da ricerca Prometheus, in orbita intorno a Saturno, ospita al suo interno laboratori nei quali vengono creati esseri adatti a lavori di estrazione mineraria su pianeti e lune. E' il cosidetto **Project Firestart**, finanziato dalla compagnia terrestre **System Science Foundation**. Gli scienziati a bordo dell'astronave lavorano seguendo rigide misure di sicurezza per evitare ogni tipo di contaminazione. Improvvisamente però, qualcosa non funziona. Le richieste di informazioni dalla Terra non ottengono risposta. La Prometheus non manda più segnali. Come addetto alla sicurezza, dovete partire immediatamente e scoprire cos'è successo a bordo dell'astronave. Prodotto nel 1989 dalla **Dynamix**, **Project Firestart** rappresenta a tutti gli effetti il primo survival horror della storia videoludica. Grafica spettacolare e di taglio cinematografico, per un mix di esplorazione e di suspance che fanno di questo titolo un capolavoro senza tempo!





Un tribunale decide le sorti dei MMORPG!

Un progetto aperto per tutti coloro che sognano un revival del mito Capcom... fatto in casa!

■ **A cura della Redazione**

Tempi duri per i mondi virtuali! Eh già, i problemi giudiziari adesso non riguardano soltanto la realtà, ma anche le sue varie controparti ludiche: il sito internet **Worlds.com** ha citato in giudizio la **NCsoft**, nota software house coreana che ha sviluppato mostri sacri del settore **MMOG** (Massive Online che non sono esclusivamente RPG) come **Lineage**, **Guild Wars** e il recente **Tabula Rasa** di **Richard Garriott**. Il motivo? E' presto detto: **NCsoft** avrebbe infranto un brevetto depositato da **Worlds.com** nel 2000, con un titolo che la dice lunga: "*Sistemi e metodi per l'interazione tra utenti in uno spazio virtuale*". Se il brevetto non sia valido o se il publisher abbia effettivamente infranto una proprietà intellettuale saranno i giudici a doverlo stabilire, tuttavia una cosa è certa: una sentenza a favore di **Worlds.com** potrebbe mettere a repentaglio la sopravvivenza di molte realtà che economicamente non possono essere equiparate a colossi quali **NCsoft** o **Blizzard**. Insomma, la parola agli avvocati... di **Ascalon**!













IL CLAN DEL MESE

Nome Clan:
Damned Souls





I Damned Souls nascono da un'idea di Akasha e di **Red-Dragon** che, stanchi dei soliti clan dove ciò che conta è la rivalità e apparire sempre come i 'numeri 1', decidono di intrapendere questo progetto con l'idea di unire le persone che abbiano voglia di giocare insieme con l'unico scopo di divertirsi. Non è un clan pretenzioso, quindi, ma che è capace davvero di divertirsi! Come dice **Akasha**, '*I videogiochi possono portare emozioni, amicizie, simpatie, risate e perché no aiutare anche qualche persona che si sente sola*'. Il loro motto è: '*La forza di un gruppo nasce dall'unione e dall'uguaglianza e l'aiuto del "meno esperto", ma non per questo meno importante, può fare la differenza*'. Il team si allena circa 3-4 ore per sera e il genere preferito è quello degli **FPS** (**COD 4**, **Resistance**, **MGS4**), ma non disdegnano gli altri se sono giochi adatti ad un clan. In bocca al lupo, dunque... e buon divertimento!

HAI UN CLAN?
CLICCA QUI

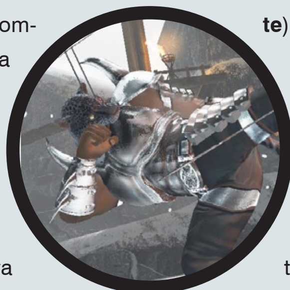


2009: L'ANNO DEI PICCHIADURO!

Dopo un 2008 molto caldo, dobbiamo aspettarci una lunga serie di titoli... roventi!

■ **A cura della Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Nell'attesa del rilascio di **Street Fighter IV per PS3 e Xbox 360**, a partire dal prossimo febbraio, sembra d'obbligo fare il punto della situazione sul panorama dei picchiaduro di nuova generazione pubblicati e in uscita su entrambe le console **Microsoft** e **Sony**. Di tutte le saghe blasonate solo i nuovi capitoli di **Tekken** e **Street Fighter** mancano ancora all'appello, ma solo pochi dei titoli usciti finora hanno mantenuto le aspettative che avevano suscitato alla loro presentazione. Una caratteristica comune a tutti i **beat'em up** usciti fino a questo momento è il mantenimento della classica struttura che aveva caratterizzato le rispettive serie di appartenenza. Non una rivoluzione del genere ma un consolidamento di un modello di gioco apprezzato dai giocatori; ma procediamo con ordine nel segnalare gli esponenti di prestigio disponibili finora di questa nuova generazione di combattenti. L'apertura dello speciale la vogliamo dedicare al primo picchiaduro in assoluto che ha aperto la strada alla nuova generazione di giochi di lotta su console: **Dead or Alive 4**. Il gioco è notevole ed è figlio dei miglioramenti dei due precedenti titoli (**Dead or Alive 3** e **Dead or Alive Ultimate**); proponeva uno stile di lotta leggermente migliorato ed approfondito rispetto ai precedenti capitoli, ma con un motore grafico che, a distanza di due anni dall'uscita, rappresenta ancora oggi un ottimo connubio tra











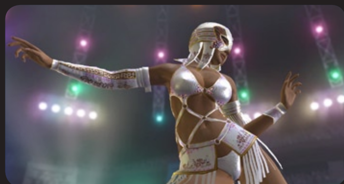


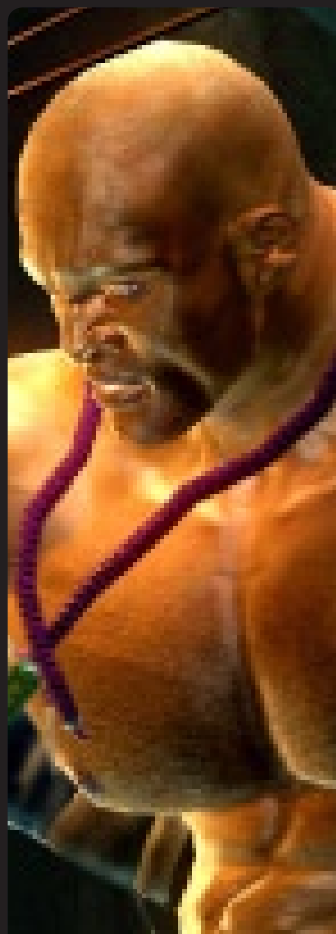








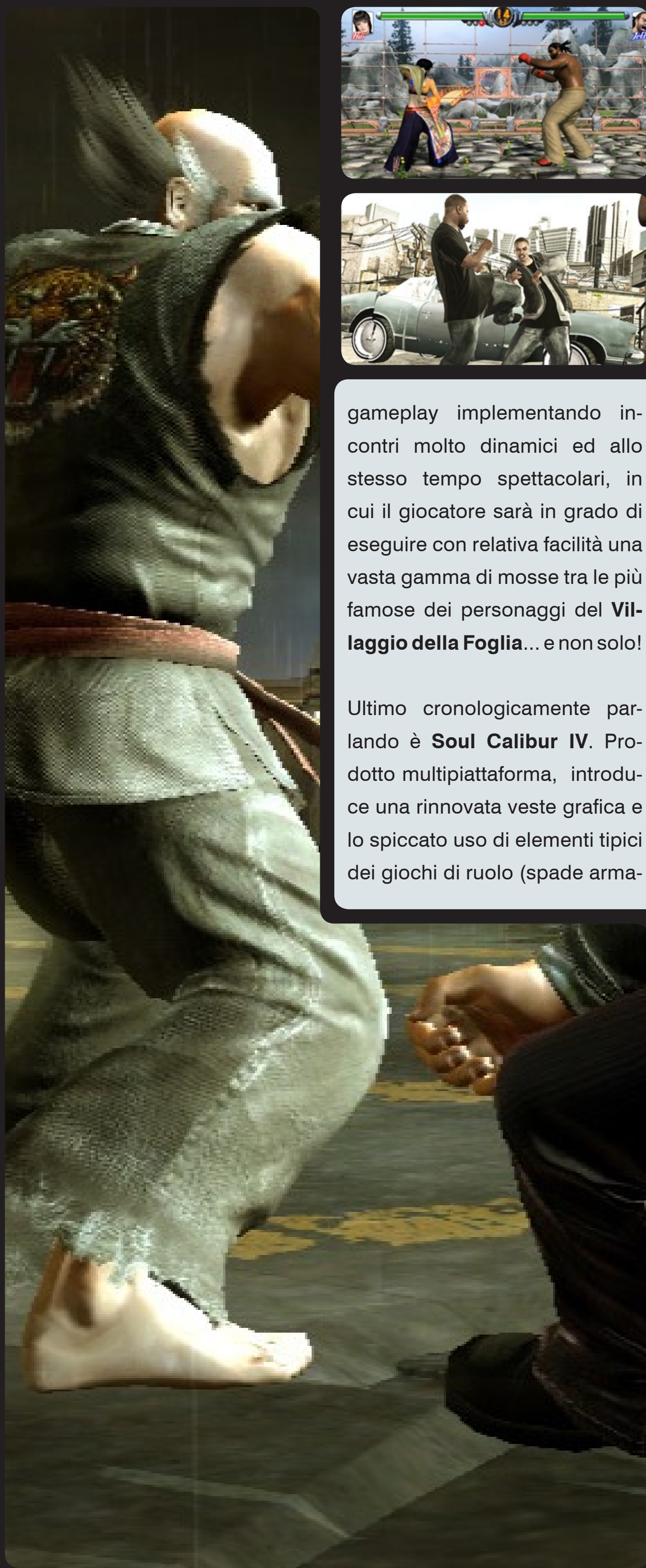
velocità di caricamento e nitidezza grafica. I punti di forza sono stati una modalità online convincente, strutturata in incontri singoli o in incontri in coppia contro coppia (TAG battle) che hanno aumentato notevolmente la longevità del titolo.

Sul fronte della **PS3**, pochi mesi dopo l'uscita della console in Europa nel 2007, **SEGA** ha rilasciato il quinto capitolo di **Virtua Fighter** che, storicamente, non è mai stato un gioco per tutti. Un sistema di controllo complesso ed una dinamica degli scontri improntata ad un modello reale e verosimile di combattimento, non hanno giovato in termini di popolarità alla saga, risultando almeno sotto quest'aspetto un gradino sotto rispetto le storiche rivali. Nonostante questo deficit, nulla ha impedito a **Virtua Fighter** di raccogliere un consistente numero di fan, che hanno saputo apprezzare l'accuratezza degli stili di lotta, in tutto e per tutto originali a quelli realmente esistenti, e un comparto grafico di ottima fattura. **Virtua Fighter 5** è stato esclusiva **Sony** per più di un anno, fino al rilascio della versione 360, che ha introdotto diverse migliorie; in particolar modo ci sono stati aggiornamenti nell'aspetto grafico e l'aggiunta di una modalità online.

Riesce difficile non citare almeno altri picchiaduro usciti per le rispettive piattaforme. In particolare **Def Jam:Icon**, improntato sulla guerra 'a suon di botte' tra i rapper afroamericani più famosi degli Stati Uniti. Purtroppo il titolo non ha avuto molta fortuna, nonostante vantasse un brand accattivante ed una grafica dettagliata; il gioco infatti manifestava grosse lacune sotto il profilo della giocabilità, rendendo i combattimenti lenti e monotoni e minando di conseguenza la longevità del titolo.

Un altro gioco da non sottovalutare è stato **Naruto Ultimate Ninja Storm**, forse il migliore della serie. Quasi identico graficamente all'anime, **Naruto UNS** ha saputo dare consistenza al





gameplay implementando incontri molto dinamici ed allo stesso tempo spettacolari, in cui il giocatore sarà in grado di eseguire con relativa facilità una vasta gamma di mosse tra le più famose dei personaggi del **Villaggio della Foglia**... e non solo!

Ultimo cronologicamente parlando è **Soul Calibur IV**. Prodotto multipiattaforma, introduce una rinnovata veste grafica e lo spiccato uso di elementi tipici dei giochi di ruolo (spade armature che modificano le caratteristiche del personaggio e le abilità). Supporta la modalità online sia su **Xbox Live** sia su **PSN**.

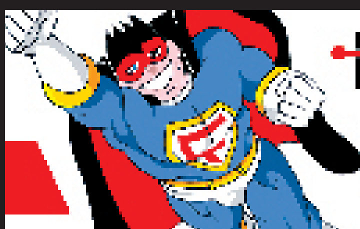
Ed il futuro dei picchiaduro su console cosa ci riserverà? Verso fine febbraio è prevista l'uscita del tanto acclamato **Street Fighters IV**. Oltre all'aggiunta di nuovi personaggi, il nuovo capitolo della saga **Capcom** dimostra di aver fatto un saggio uso della tecnologia grafica Cel-Shading, proponendo una grafica 3D che però ricorda quella dei precedenti episodi **2D**. Particolare menzione va alla giocabilità, che sembra davvero frenetica e fluida durante i combattimenti, oltre alla presenza del supporto online. Sarà disponibile per **PS3** ed **Xbox360**... ma verrà rilasciata anche la versione per **PC**, anche se non è stata ancora pubblicata una data di uscita a riguardo. Infine, parliamo di **Tekken 6**: nonostante la data di rilascio sia stata fissata all'autunno 2009, non si hanno ancora molte notizie a riguardo. Sono stati diffusi alcuni incontri e video introduttivi, che lasciano intravvedere un nuovo motore grafico molto dettagliato e fotorealistico ed una vastità di mosse che da sempre sono un sinonimo di qualità che caratterizza la serie. Notizia certa sarà l'uscita multipiattaforma del titolo, per la prima volta nella storia della serie: il gioco arriverà sia per **Xbox 360** che per **PS3**.

Non ci resta che scaldare le mani e prepararci alla sfida, che si preannuncia spettacolare ed avvincente... come sempre!



BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT


FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su:
www.freeonline.it

www.softonic.it

Softonic è un sito per scaricare software gratuitamente, con più di 91.500 programmi freeware, shareware, versioni di prova e videogiochi. Softonic si propone come riferimento per quanto riguarda download, test e recensioni di software offrendo le ultime novità software per le piattaforme più utilizzate, con test e approfondimenti.



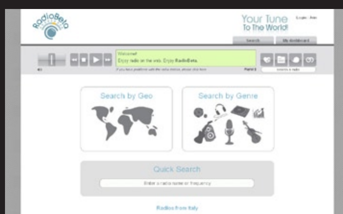
www.area610.com

Gli appassionati di enigmistica possono trovare in questo sito una serie di cruciverba online gratuiti. Per giocare basta selezionare un cruciverba, e, cliccando con il tasto sinistro in un riquadro si otterrà la definizione in orizzontale, con il tasto destro quella verticale e viceversa. Disponibili le soluzioni. Necessita si Java installato sul PC.



www.radiobeta.com

Radiobeta.com raccoglie centinaia di stazioni radio di tutto il mondo ed offre all'utente la possibilità di ascoltare musica online e conoscere le canzoni in voga in altri Paesi. Offre la possibilità di cercare le stazioni radio preferite attraverso parola chiave, oppure, per località geografica o genere musicale attraverso tag.



I 5 più attesi...


Halo 3: Recon


Ninja Blade


Wanted

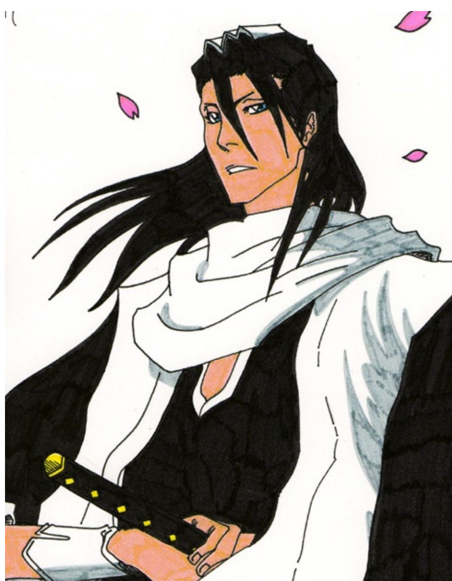

UFC 09 Undisputed


StormRise

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!


KUPO'!


SARA


INARTEMARCO

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

ANDREA "XRAVY" GARRONI









KANNAGI: Crazy Shrine Maidens

In questi mesi, soprattutto in Giappone, si è parlato moltissimo di Kannagi, noto manga ideato e disegnato dalla bravissima Eri Takenashi, che ha dovuto interrompere la lavorazione dell'opera, giunta al sesto tankobon (volume), a causa di gravi problemi di salute. Serie le sue condizioni, dovute forse a stress o eccessivo lavoro, o almeno così le auguriamo sinceramente, al punto che Ichijinsha, casa editrice di Comic Rex, rivista che pubblica l'opera, ha sospeso la serie. Come se non bastasse pochi giorni prima del ricovero l'autrice era stata al centro di un vero caso nazionale, proprio per colpa di Kannagi e, in particolare, a causa delle proteste e persino delle minacce da parte di alcuni fan della serie, a dir poco imbestialiti dopo una sconcertante rivelazione sulla protagonista del manga, Nagi. Nonostante questi problemi l'anime tratto dall'opera di Eri Takenashi, Kannagi, è partito senza problemi lo scorso ottobre, concludendo quella che potremmo definire "prima stagione" lo scorso 27 Dicembre, per un totale di 13 episodi, realizzati dallo studio A1 Pictures e prodotto da Aniplex.

Kannagi è un anime particolare, che apparentemente possiede molte caratteristiche peculiari degli "harem-anime", con il solito protagonista attorniato da belle ragazze. Fortunatamente si tratta di ragazze non comuni: Nagi, la protagonista indiscussa della serie, altro non è che una antica divinità protettrice, fortunosamente risvegliata da Mikuriya, il protagonista maschile della serie. Il compito di Nagi sarà quello di liberare il mondo dalle impurità (curiosamente rappresentate sotto forma di insetti completamente neri...segno forse che l'autrice non è una amante degli insetti!). Per compiere il suo dovere però sarà costretta a chiedere aiuto a Mikuriya, poichè, con l'abbattimento dell'albero sacro a cui era vincolata e che le forniva il potere, è diventata un comune essere umano, sebbene conservi una piccola parte dei propri poteri, che sfrutta utilizzando una "bacchetta magica" che in realtà è un semplice giocattolo comprato in un negozio. Una definizione calzante potrebbe essere "Anime leggero e divertente", sebbene non manchino momenti di riflessione e interessanti spunti, soprattutto negli ultimi episodi lasciano chiaramente intendere che nella seconda stagione si scopriranno molte cose, non tutte divertenti. Ovviamente rimaniamo in attesa di un possibile approdo in Italia di questa serie, che vi comunicheremo per tempo!

A cura di Mario Moschera

THE DARK KNIGHT

"BASTA POCO A CAPIRE CHE LA PELLICOLA STAVOLTA HA VERAMENTE CENTRATO L'OBIETTIVO"

Basta il primo piano sequenza, con i clown che tengono a bada una folla terrorizzata nella classica Grande banca Americana. È una scena costruita al millimetro, degna di un buon **Tarantino**, esplode sul finale e da quel punto in poi capisci che di questa pellicola solo una cosa è sbagliata. La seconda volta che si ha la stessa sensazione, ci sono dei criminali in riunione in un sotterraneo puzzolente. La telecamera lascia intendere qualcosa riprendendolo di spalle, nel suo muoversi lento, claudicante. L'attimo successivo entra in scena. Ed è un'esplosione. Basta quel poco a capire che la nuova pellicola dedicata al **Cavaliere Oscuro** stavolta ha veramente centrato l'obiettivo. Ad essere sinceri già il primo episodio aveva fatto ben sperare. Quel **Batman Begins** che aveva fatto gridare al miracolo soprattutto per una caratterizzazione ben definita del vigilante di **Gotham City** e dell'atmosfera che da quasi settanta anni traspare dal comic book. Il vigilante mascherato non era mai stato troppo fortunato nelle trasposizioni: il telefilm camp con **Adam West** ne aveva amplificato la notorietà, ma aveva rischiato di comprometterne per sempre serietà e reputazione. Le due pellicole di **Tim Burton** avevano una connotazione artisticheggiante, ma siamo davvero sicuri che quello fosse il vero **Batman**? Quando col nuovo millennio si era profilato all'orizzonte una nuova opportunità, il filone supereroistico era già esploso. Le creature dell'universo **Marvel** già spopolavano in quasi una dozzina di pellicole, la maggior parte di ottima caratura. Che quindi arrivasse il turno anche del cavaliere oscuro era fuori di dubbio. **Batman Begins** era innovativo sotto molti aspetti. Citava abbastanza esplicitamente il lavoro di **Frank Miller** (**Anno Uno**, ma anche **Il ritorno del Caveliere Oscuro**) e,



come tutte le pellicole che devono spiegare l'origine di un personaggio così misterioso, aveva il difetto di rubare spazio vitale all'ambientazione principale per raccontare un antefatto comunque non trascurabile. Questo secondo capitolo, **Il Cavaliere Oscuro**, riprende il filo della vicenda praticamente da dove la pellicola precedente si interrompeva. Fà estrema-



mente piacere rivedere **Sir Michael Caine** nel ruolo dell'impeccabile maggiordomo **Alfred**. Senza il suo pacato sarcasmo la pellicola probabilmente uscirebbe tremendamente mutilata. **Christian Bale** riesce ad essere di nuovo convincente nel ruolo di **Bruce Wayne** ed avvincente nel ruolo del vigilante. Ma la vera sorpresa è **Heath Ledger**. Avevo riflettuto sul fatto che alla fine la pellicola rischiasse di piacere solo per la malcapitata sorte dell'*Uomo Dietro alle vesti* del **Joker**. E invece no. La pellicola funziona dal primo all'ultimo minuto. Merito di una sceneggiatura che a volte riflette in maniera quasi imbarazzante alcune delle migliore inquadrature della pluri decennale carriera a quattro colori del crociato incappucciato, ma che è anche dotata di un'anima tutta sua. Un meccanismo che riesce davvero a creare atmosfera, senso di attesa ed anticipazione. Non è una pellicola su un eroe dei fumetti: è



un film maturo, senza nessun imbarazzante scena in calzamaglia. La sospensione dell'incredulità è ben oliata e, alla fine, non si può che attendere il prossimo inevitabile sequel. Se proprio bisogna appuntare una critica, è per il costume di **Batman** che continua a risultare forse troppo gommoso. Difetto abbastanza trascurabile tuttavia, considerando il mostruoso valore globale della pellicola, che non può prescindere dall'incredibile talento profuso dal **Joker** in persona. Sono sue le battue migliori. L'interpretazione sempre volutamente fuori le righe, istrionica, camaleontica. La telecamera è tutta per lui, conquista ad ogni scena, spiazza, sbalordisce. Insomma, è un film che non piace per la sfortunata sorte dell'attore, ma per l'incredibile personaggio che riveste, che lo assorbe, lo vampirizza, lo rende immortale. Insomma è proprio chiaro che c'è solo una cosa che non va bene in questa pellicola: il titolo. Punto.








CONSOLE
WARS
EVIL-ATARU.DEVIANTART.COM


HEILA' PS3, CHE SI DICE?
AMMAZZA CHE ATMOSFERA CUPA...
CIAO... NULLA DI CHE...


ALLORA, COME TI SONO ANDATE
COSE A NAT
NANANANA NANANANA NANANANA NANA!


MA CHE CAVOLO TI E' PRESO?!?
NANANA NAAAAA! !!
PS3
X360
VG CHARTZ
Novembre
Gennaio
EVVIVA!!!

GAME

La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi

SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti

CAPOREDATTORE Valerio Fusco

REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO: Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE: Via della Fortezza 14 - 00040 Rocca di Papa

PER LA TUA PUBBLI CITA': E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Hasbro Italia, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

